



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de Mayenne



Document pédagogique en milieu scolaire, co-réalisé par

- **le Comité Départemental de basket 53**
- **la DSDEN 53**
- **l'USEP 53**

Sommaire

Les enjeux	page 1
Les liens avec les programmes scolaires	page 2
La séquence d'apprentissage au cycle 1	page 4
La séance type	page 5
Les séances	page 6
L'opération « basket école »	page 21

Les enjeux

Le basket-ball répond à l'objectif « collaborer, coopérer, s'opposer » dans le domaine d'apprentissage « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » figurant dans les programmes de l'EPS à l'école maternelle.

Il s'agit d'un enjeu essentiel de la formation physique et sportive de l'élève, impliquant de construire les notions d'action collective, d'espace, de règle, de gain.

L'élève apprend à exister et à se construire par les autres, avec les autres et pour les autres, à y tenir des rôles variés, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Ce document, proposé par le comité départemental de basket de la Mayenne, la DSDEN de la Mayenne et l'USEP de la Mayenne, vise à faciliter la pratique du basket en milieu scolaire par les professeurs des écoles. Ceux-ci pourront éventuellement être accompagnés par des éducateurs sportifs.

Les liens avec les programmes scolaires au cycle 1

LES COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE 1

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action.
- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.
- Construire les notions d'action collective, d'espace, de règle, de gain.
- Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.

LES ATTENDUS EN FONCTION DES AGES

TPS/PS :

- Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec des partenaires.

MS :

- Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.

GS :

- «Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun».

Observer et apprécier les progrès des élèves.

« Des jeux de plus en plus complexes » (revue EPS 2014)

Objectif	Enjeux d'apprentissage	Niveaux de progrès
Identifier la cible à atteindre et les façons de marquer	<u>PS</u> : Porter un objet dans une cible. <u>MS</u> : Porter des objets dans des cibles repérées et/ou imposées. <u>GS</u> : Porter le plus d'objets possibles dans une (ou des)cibles et dans un temps donné	Niveau 1 : Se met en mouvement Niveau 2 : Se déplace vers la bonne cible Niveau 3: Se déplace vers la bonne cible et marque plusieurs fois
Construire un espace de jeu orienté et s'y déplacer	<u>PS</u> : Aller d'un point à un autre <u>MS</u> : Aller d'un point à un autre en repérant les limites <u>GS</u> : Aller d'un point à un autre en respectant les limites	N1: Jouer sans tenir compte de l'espace. N2: S'oriente et repère les limites. N3 Reste dans les limites
Comprendre les contraintes liées aux règles	<u>PS</u> : Accepter les règles. <u>MS</u> : Connaître les règles. <u>GS</u> :Respecter et appliquer qqes règles simples (moyens d'action sur le ballon, l'adversaire, l'espace)	N1 : Comprend les règles mais les oublie en cours de jeu N2:Comprend les règles et en applique au moins une. N3:Respecte toutes les règles de jeu.
Reconnaître son appartenance au groupe et construire des rôles	<u>PS</u> : Distinguer les rôles d'attaquant et de défenseur <u>MS</u> :reconnaître son rôle. <u>GS</u> :Maîtriser son rôle.	N1: Sait qu'il appartient à un groupe(équipe) sans y associer de rôle. N2: Se reconnaît comme attaquant ou défenseur N3 : Utilise des actions spécifiques d'attaquant ou de défense selon son rôle.

La séquence d'apprentissage au cycle 1

	Entrée dans l'activité	Situation d'apprentissage	Fondamental travaillé
Séances 1 / 2	Le carré magique (avec évolution)	Le relai-marque	Mouvement vers la cible
Séances 3 / 4		Le couloir	Mouvement vers la cible
Séances 5 / 6		La chaîne des pompiers	Motricité spécifique (la passe)
Séances 7 / 8		L'épervier	Rôles, statuts et règles
Séances 9 / 10		La rivière	Rôles, statuts et règles
Rencontre sportive inter-classes			

Le cycle d'apprentissage est conçu pour un travail de 10 séances **minimum**, dont la progression est déclinée en 5 étapes. Chaque situation d'apprentissage pourra donc être reprise en la faisant évoluer à l'aide des variables didactiques proposées.

La séance-type

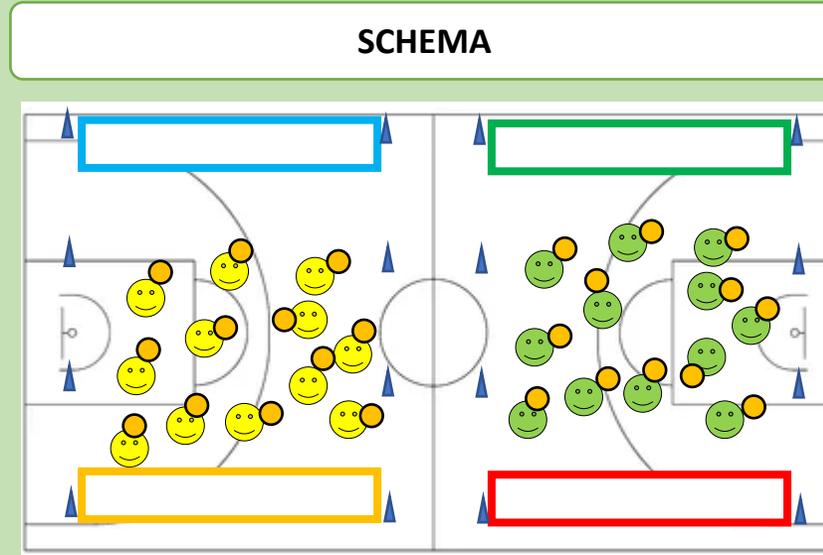
- 1) Présentation de la séance / rappel éventuel des apprentissages réalisés
- 2) Echauffement / mise en action (sur la base d'une situation évolutive: le carré magique)
- 3) Situation d'apprentissage (travail sur une action fondamentale)
- 4) Bilan de séance

Séances 1 / 2

- Le carré magique (a)
- Le relais marque (→ mouvement vers la cible)

Séances 1 & 2 : Le carré magique (a)

DISPOSITIF	
Effectif 	Partager la classe en deux (dispositif x2)
Durée 	15 à 20 minutes
Espace 	10 m x 10m
Matériel 	Plots (4 couleurs), ballons de basket ou autre (1 par élève)



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION
<ul style="list-style-type: none"> - Être toujours en activité (marcher, trotter ou courir). - Être attentif au signal de l'adulte afin de réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant. - Adapter le placement et l'action des mains en fonction de la consigne.

BUT DU JEU / DEROULEMENT	
<p>Les élèves marchent librement à l'intérieur de l'espace de jeu. Au signal de l'adulte, ils réalisent diverses actions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire tourner le ballon entre ses mains. - Mettre le ballon au-dessus de sa tête, derrière le dos... - Toucher le sol avec son ballon. - Varier les déplacements (en canard, en kangourou, à reculons...). - Se déplacer au bord de la rivière indiquée par l'adulte, puis attendre le signal de l'adulte avant de lancer son ballon par-dessus la rivière. Enfin récupérer son ballon et revenir à l'intérieur du carré. 	

POINTS DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Faire attention à ne pas se percuter en se déplaçant. - Rester à l'intérieur de l'aire de jeu. - Être attentif aux consignes de l'enseignant.

VARIABLES
<p>1) Varier la manière de désigner la rivière:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant se place dans la rivière de son choix, énonce la couleur (« bleu »), lève une coupelle de la couleur de la rivière. - L'enseignant ne donne plus de signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur. - L'adulte ne se place plus dans la rivière, mais donne un signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur. <p>2) Se déplacer sans ballon (au départ : exploration de l'espace).</p>

Séances 1 & 2 : Le relai marque (→ mouvement vers la cible)



DISPOSITIF



Effectif



Privilégier des équipes de 4 joueurs maximum afin de maximiser le temps de pratique (4 à 6 équipes).

Durée



15 à 20 minutes

Espace



4 à 6 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Ballons, chasubles par équipe, plots, caisses



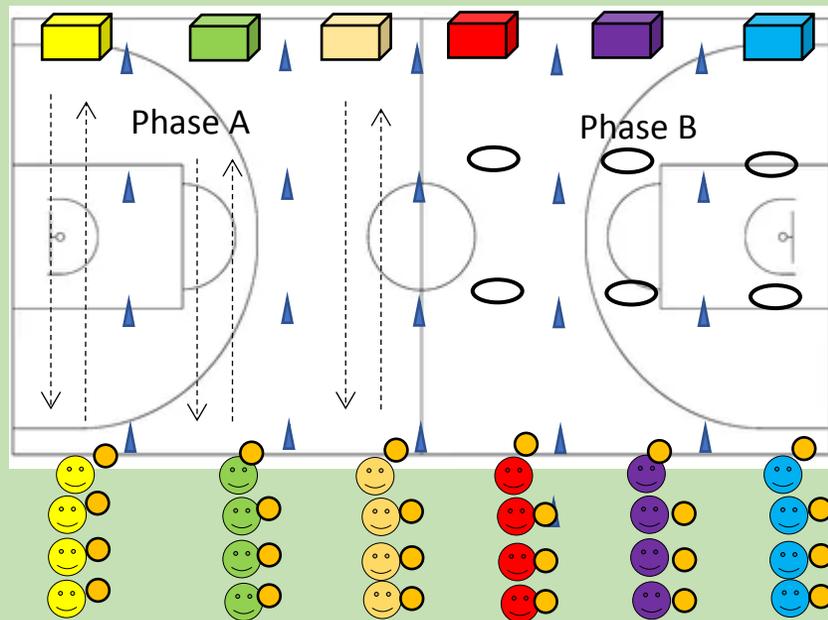
BUT DU JEU / DEROULEMENT



Chaque équipe se trouve dans sa zone de départ en file indienne avec le ballon en main. Au signal de l'enseignant, le premier enfant de la colonne doit aller déposer son ballon dans sa caisse. Ensuite il doit revenir vers la zone de départ pour donner le relais au joueur suivant en lui tapant dans la main.

La 1ère équipe à avoir amené tous ses ballons dans son panier est déclarée vainqueur de la manche.

SCHEMA



POINTS DE VIGILANCE



- Pour le relais, bien attendre de se faire toucher avant de partir.



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION



- Courir en tenant son ballon à deux mains afin que celui-ci ne tombe pas.
- Le ballon doit être déposé dans la caisse et y rester.
- Se déplacer le plus rapidement possible.



VARIABLES



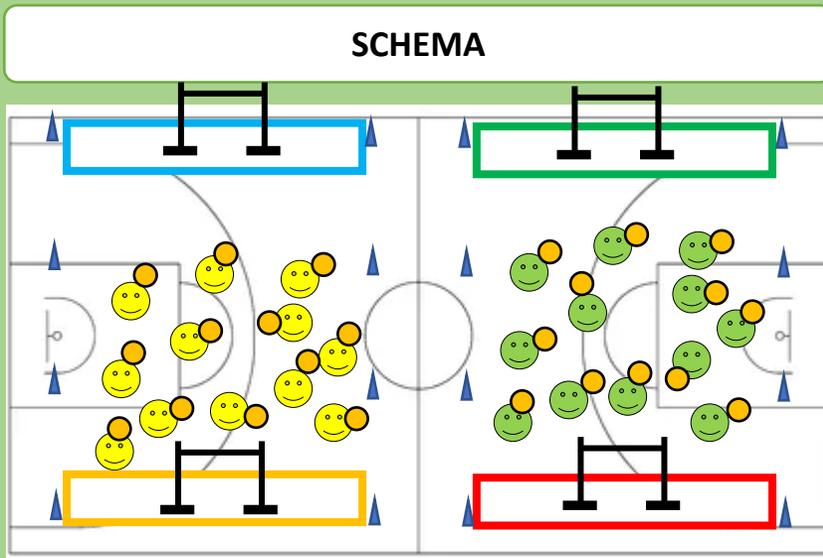
- Se déplacer de différentes manières: en marchant, en trotinant, en marche arrière.
- Placer un ou plusieurs cerceaux sur le parcours: l'élève devra faire rebondir son ballon dans le(s) cerceau(x) avant de le récupérer (objectif: aller vers le dribble). (cf phase B sur le schéma)

Séances 3 / 4

- Le carré magique (b)
- Le couloir (→ mouvement vers la cible)

Séances 3 & 4 : Le carré magique (b)

DISPOSITIF	
Effectif 	Toute la classe
Durée 	15 à 20 minutes
Espace 	10 m x 10m
Matériel 	Plots (4 couleurs), ballons de basket ou autre (1 par élève)



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION
<ul style="list-style-type: none"> - Être toujours en activité (marcher, trotter ou courir). - Être attentif au signal de l'adulte afin de réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant. - Adapter le placement et l'action des mains en fonction de la consigne.

BUT DU JEU / DEROULEMENT	
<p>Les élèves trottinent librement à l'intérieur de l'espace de jeu. Au signal de l'adulte, ils réalisent diverses actions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre des actions demandées sur les séances 1 et 2. - Transporter le ballon avec une main, puis l'autre; faire passer le ballon d'une main à l'autre. - Lâcher son ballon au sol, puis le récupérer. - Se déplacer au bord de la rivière indiquée par l'adulte, puis lancer son ballon par-dessus le portique qui se trouve dans la rivière. Enfin récupérer son ballon et revenir à l'intérieur du carré. 	

POINTS DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant. - Rester à l'intérieur de l'aire de jeu. - Être attentif aux consignes de l'enseignant.

VARIABLES
<p>1) Varier la manière de désigner la rivière:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant se place dans la rivière de son choix, énonce la couleur (« bleu »), lève une coupelle de la couleur de la rivière. - L'enseignant ne donne plus de signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur. - L'adulte ne se place plus dans la rivière, mais donne un signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur. <p>2) Placer des obstacles (cônes, mini-tapis...) à l'intérieur du carré magique.</p>

Séances 3 & 4 : Le couloir (→ mouvement vers la cible)



DISPOSITIF



Effectif



Privilégier des équipes de 4 joueurs maximum afin de maximiser le temps de pratique (4 à 6 équipes).

Durée



15 à 20 minutes

Espace



2 à 3 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Ballons, chasubles par équipe, plots

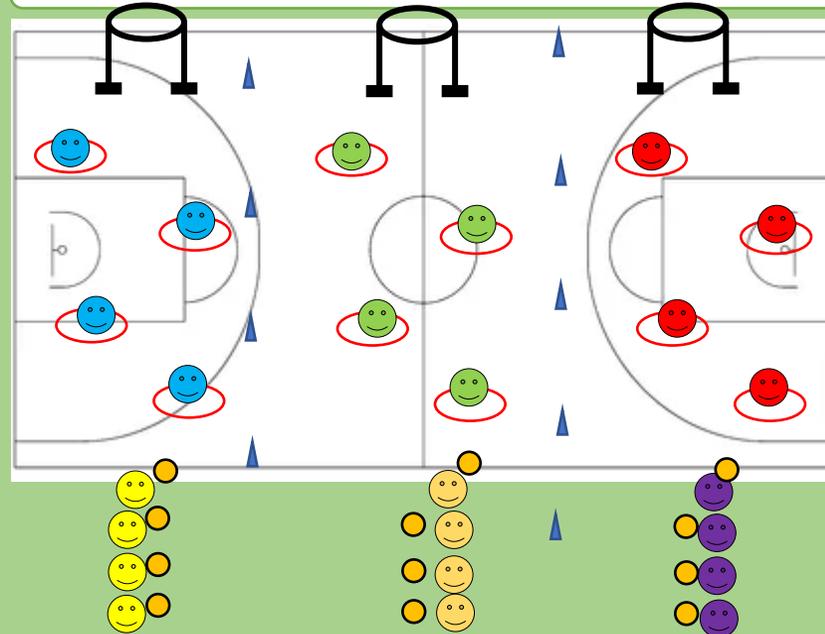


BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les élèves sont placés en colonne au point de départ. Chacun possède un ballon en main. Au signal de l'enseignant, le premier joueur de chaque colonne pénètre sur le terrain afin d'amener son ballon dans le panier. Pour cela il devra éviter de se faire toucher par les joueurs adverses positionnés dans un cerceau. Si le joueur porteur de balle se fait toucher lors de sa traversée par un défenseur, il doit retourner à la zone de départ pour se replacer à la fin de sa colonne. Une fois que le joueur a lancé son ballon dans son panier, il doit rapidement revenir au point de départ pour donner le relais au joueur suivant.

SCHEMA



POINTS DE VIGILANCE



- Pour le relais, bien attendre de se faire toucher avant de partir.
- Les défenseurs ne peuvent pas sortir de leur cerceau.
- Les défenseurs n'agissent que sur la traversée aller.



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION



- Tenir son ballon à deux mains.
- Identifier le placement des adversaires.
- Viser les espaces libres.
- Accélérer jusqu'à la zone de marque pour y déposer son ballon.
- Utiliser des appuis dynamiques pour changer de direction au dernier moment.



VARIABLES



- Effectuer la traversée en marchant, puis en courant.
- Intégrer la notion de défi (essayer de déposer ses ballons avant les équipes adverses).
- Les défenseurs défendent en ayant un pied dans le cerceau et l'autre en dehors (objectif: aller vers le pied de pivot).
- Sur son parcours, le porteur de ballon doit faire rebondir son ballon sur le(s) morceau(x) de moquette disposés au sol.

Séances 5 / 6

- Le carré magique (c)
- La chaîne des pompiers (→ motricité spécifique)

Séances 5 & 6 : Le carré magique (c)

DISPOSITIF

Effectif 	Toute la classe
Durée 	15 à 20 minutes
Espace 	10 m x 10m
Matériel 	Plots (4 couleurs), ballons (1 par élève)

BUT DU JEU / DEROULEMENT

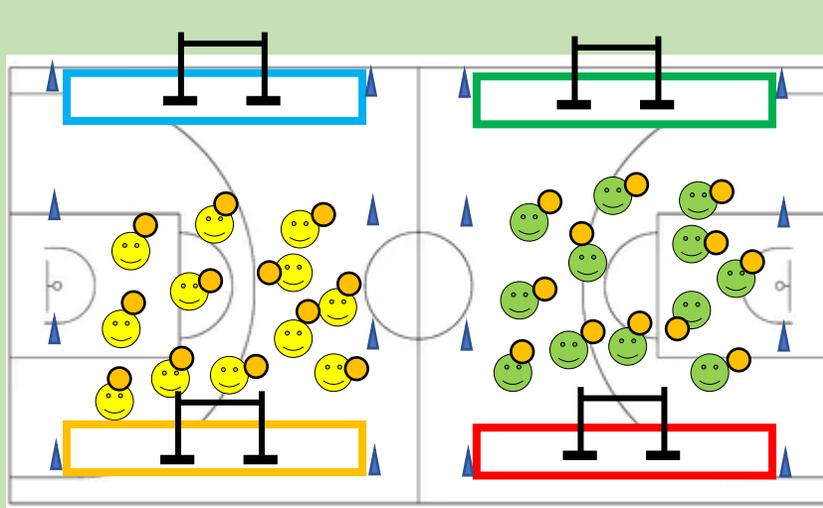
Les élèves trottinent seuls à l'intérieur de l'espace de jeu. Au signal de l'adulte, ils réalisent diverses actions:

- Reprendre des actions demandées sur les séances 3 et 4.

Les élèves trottinent par deux (l'un derrière l'autre) à l'intérieur de l'espace de jeu, avec un porteur de ballon et un non porteur. Au signal de l'adulte:

- Le porteur de balle doit transmettre son ballon de mains à mains au non porteur.
- Le porteur de balle doit lâcher son ballon au sol et le non porteur doit le récupérer.
- Le porteur de balle se déplace au bord de la rivière indiquée par l'adulte avant de lancer son ballon par-dessus le portique qui se trouve dans la rivière. Dans chaque binôme, le non porteur récupère le ballon lancé par le porteur.

SCHEMA



POINTS DE VIGILANCE

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Être attentif aux consignes de l'enseignant.

COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION

- Être toujours en activité (marcher, trotter ou courir).
- Réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant.
- Être capable d'identifier les différents rôles (PB et non PB).

VARIABLES

- 1) Varier la manière de désigner la rivière:
 - L'enseignant se place dans la rivière de son choix, énonce la couleur (« bleu »), lève une coupelle de la couleur de la rivière.
 - L'enseignant ne donne plus de signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur.
 - L'adulte ne se place plus dans la rivière, mais donne un signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur.
- 2) Placer des obstacles (cônes, mini-tapis...) à l'intérieur du carré magique.

Séances 5 & 6 : La chaîne des pompiers (→ motricité spécifique)



DISPOSITIF



Effectif



3 à 5 équipes (4 à 6 joueurs par équipe)

Durée



15 à 20 minutes

Espace



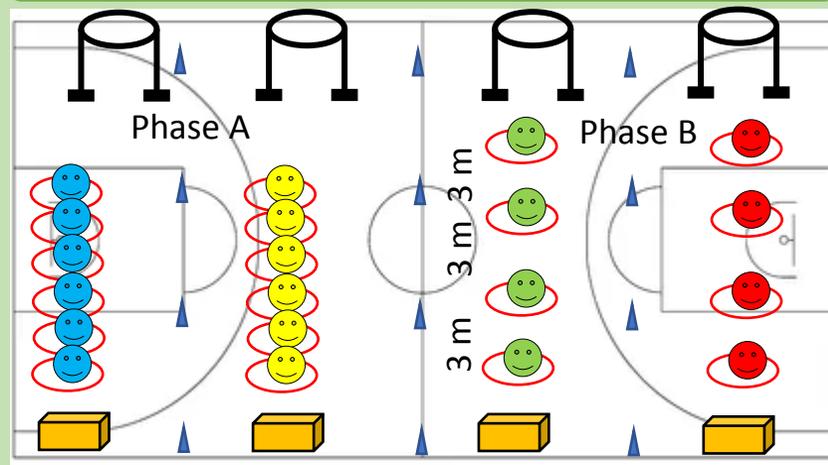
3 à 5 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Ballons, chasubles par équipe, plots

SCHEMA



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION



- Donner et prendre le ballon avec les deux mains.
- Etre prêts à recevoir et transmettre le ballon.
- Regarder le ballon.



BUT DU JEU / DEROULEMENT



On forme une chaîne: chaque élève se place dans un cerceau et doit faire progresser le ballon. Les cerceaux sont alignés et se touchent pour favoriser la transmission de mains à mains.

Le dernier de la chaîne transporte le ballon dans le panier et revient dans son cerceau.

La première équipe à avoir transporté l'ensemble de ses ballons dans son panier remporte la manche.

A chaque manche, penser à faire avancer les élèves d'un cerceau dans la chaîne.



POINTS DE VIGILANCE



- Adapter son action en prenant en considération les partenaires.
- Faire remarquer que la qualité de la transmission et de la réception permet d'aller plus vite.
- Chercher avec les élèves la meilleure manière d'agir.



VARIABLES



- Elargir la distance entre les cerceaux, obligeant un déplacement avant la transmission mains-mains. (cf schéma phase B)
- Faire évoluer vers une transmission par la passe (adapter la distance entre les cerceaux selon la réussite).

Séances 7 / 8

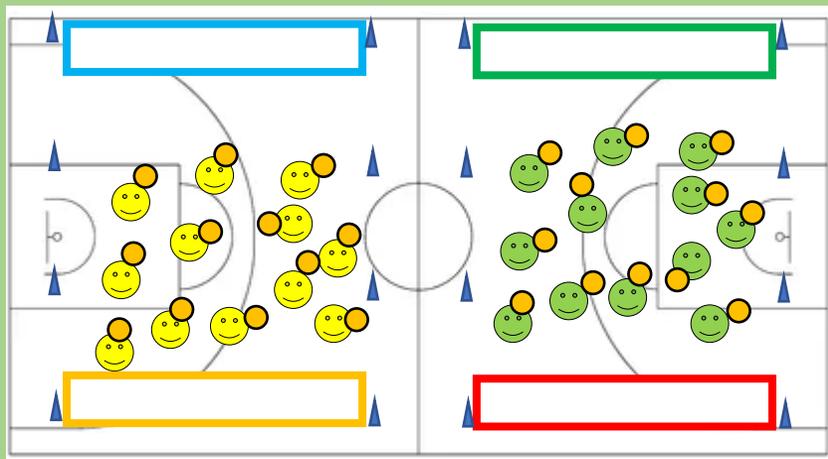
- Le carré magique (d)
- L'épervier (→ rôles, statuts et règles)

Séances 7 & 8 : Le carré magique (d)

DISPOSITIF

Effectif 	Toute la classe
Durée 	15 à 20 minutes
Espace 	10 m x 10m
Matériel 	Plots (4 couleurs), ballons (1 par élève)

SCHEMA



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION

- Être toujours en activité (marcher, trotter ou courir).
- Réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant.
- Être capable d'identifier les différents rôles (PB et non PB).

BUT DU JEU / DEROULEMENT

Les élèves trottent seuls à l'intérieur de l'espace de jeu. Au signal de l'adulte, ils réalisent diverses actions:

- Reprendre des actions demandées sur les séances 5 et 6.

Les élèves trottent par deux (l'un derrière l'autre) à l'intérieur de l'espace de jeu, avec un porteur de ballon et un non porteur. Au signal de l'adulte:

- Le binôme se déplace au bord de la rivière indiquée par l'adulte, avant de lancer son ballon à l'intérieur du cerceau tenu horizontalement par l'adulte dans la rivière. Dans chaque binôme, le non porteur récupère le ballon lancé par le porteur.

Points de vigilance

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Être attentif aux consignes de l'enseignant.

VARIABLES

- 1) Varier la manière de désigner la rivière:
 - L'enseignant se place dans la rivière de son choix, énonce la couleur (« bleu »), lève une coupelle de la couleur de la rivière.
 - L'enseignant ne donne plus de signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur.
 - L'adulte ne se place plus dans la rivière, mais donne un signal oral et/ou gestuel en lien avec la couleur.
- 2) Placer des obstacles (cônes, mini-tapis...) à l'intérieur du carré magique.

Séances 7 & 8 : L'épervier (→ rôles, statuts et règles)

DISPOSITIF



Effectif



diviser la classe en 2; jouer sur deux terrains

Durée



15 à 20 minutes

Espace



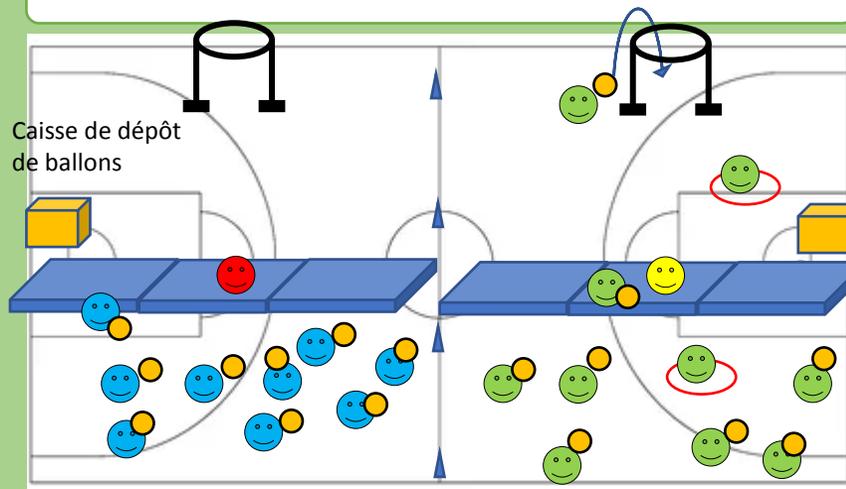
3 à 5 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Ballons, chasubles par équipe, plots

SCHEMA



COMPORTEMENTS ATTENDUS et CRITERES DE REALISATION



- Tenir son ballon à deux mains.
- Identifier le placement du défenseur et utiliser les espaces libres.
- Utiliser des appuis dynamiques pour changer de direction au dernier moment.
- L'épervier « actif » (en rouge ou jaune sur le schéma) se déplace pour toucher les porteurs de ballon, l'épervier « fixe » (en bleu sur le schéma) utilise juste ses mains pour toucher les porteurs de ballon.

BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les élèves se positionnent derrière la ligne de départ, chacun avec un ballon en main. Un défenseur situé au centre de l'espace de jeu (rivière matérialisée par des tapis) annonce le départ du jeu (sortez). Les élèves porteurs de ballon doivent obligatoirement sortir pour aller marquer un panier, sans se faire toucher par le défenseur.

Dès qu'un porteur de balle a été touché, il doit poser son ballon dans la zone prévue à cet effet, puis il devient épervier fixe (il se place dans un cerceau positionné par l'adulte) ou actif (il se place dans la rivière). Les porteurs non touchés récupèrent leur ballon puis retournent derrière la ligne de départ.

POINTS DE VIGILANCE



- Respecter les consignes en fonction des rôles.
- Faire attention de ne pas percuter un camarade en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'espace de jeu.

VARIABLES



- Selon la réussite lors de la traversée, augmenter ou réduire le nombre d'éperviers actifs.

Séances 9 / 10

- **Le carré magique (d bis)**
- **La rivière (→ rôles, statuts et règles)**

Séances 9 & 10 : Le carré magique (d bis)

DISPOSITIF

Effectif	Toute la classe
	15 à 20 minutes
	10 m x 10m
	Plots (4 couleurs), ballons (1 par élève)

BUT DU JEU / DEROULEMENT

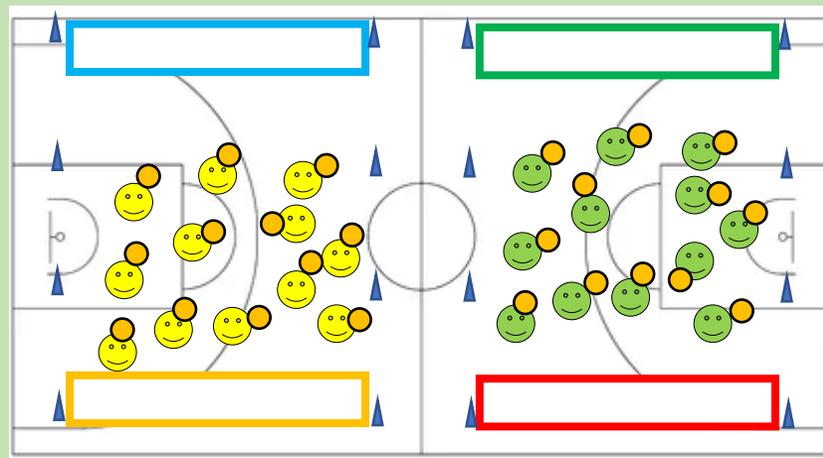
Les élèves trottinent seuls à l'intérieur de l'espace de jeu. Au signal de l'adulte, ils réalisent diverses actions:

- Reprendre des actions demandées sur les séances 5 et 6.

Les élèves trottinent par deux (l'un derrière l'autre) à l'intérieur de l'espace de jeu, avec un porteur de ballon et un non porteur. Au signal de l'adulte:

- Le binôme se déplace au bord de la rivière indiquée par l'adulte, avant de lancer son ballon à l'intérieur du cerceau tenu horizontalement par l'adulte dans la rivière. Dans chaque binôme, le non porteur récupère le ballon lancé par le porteur.

SCHEMA



Points de vigilance

- Faire attention de ne pas se percuter en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Être attentif aux consignes de l'enseignant.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Être toujours en activité (marcher, trottiner ou courir).
- Réaliser les gestes ou actions demandés par l'enseignant.
- Être capable d'identifier les différents rôles (PB et non PB).

VARIABLES

- Faire évoluer vers une transmission par la passe en demandant aux élèves de rester assez proches l'un de l'autre (indication: de 1 m à 2m).

Séances 9 & 10 : La rivière (→ rôles, statuts et règles)

DISPOSITIF



Effectif



diviser la classe en 2; jouer sur deux terrains

Durée



15 à 20 minutes

Espace



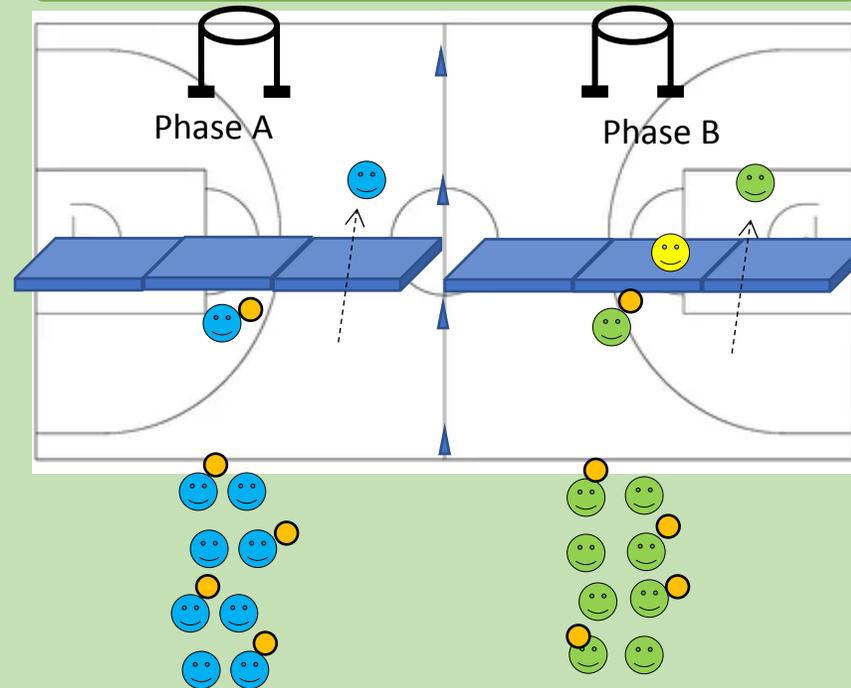
2 espaces de jeu dans la largeur du terrain

Matériel



Ballons, chasubles par équipe, plots, tapis

SCHEMA



COMPORTEMENTS ATTENDUS



- Identifier le placement de l'adversaire et lancer dans l'espace libre.
- Se déplacer pour récupérer le ballon.

BUT DU JEU / DEROULEMENT



Les élèves se positionnent en colonne par deux derrière la ligne de départ, avec un ballon par binôme.

Le premier binôme se dirige vers la rivière. Lorsque le porteur du ballon arrive à la rivière, il doit réaliser une passe à son camarade, qui a préalablement traversé la rivière. Le nouveau porteur de balle va alors marquer le panier. (cf schéma phase A)

POINTS DE VIGILANCE



- Respecter les consignes en fonction des rôles.
- Faire attention de ne pas percuter un camarade en se déplaçant.
- Rester à l'intérieur de l'espace de jeu.

VARIABLES



- Intégrer la notion de défi (essayer de poser ses ballons avant l'équipe adverse).
- Un voleur de ballon se place dans la rivière et essaie d'intercepter le ballon lors de la transmission. (cf schéma phase B)

L'opération « basket école »

L'opération « basket école » est un dispositif visant à développer la pratique du basket, à l'appui d'un partenariat entre une école primaire et un club de basket.

L'enseignant, en déclarant la mise en œuvre d'un cycle d'apprentissage sur le site de la fédération <http://www.basketecole.com/> , pourra:

- recevoir une dotation de 2 ou 3 ballons,
- avoir accès à une documentation pédagogique,
- éventuellement bénéficier d'une aide ponctuelle d'un éducateur sportif de la structure sportive, dans le cadre de la politique de développement de celle-ci.

Ont participé à l'élaboration de ce dossier:

Cadres techniques / Jean-Pierre Tripoteau (CD basket 53)

Yann Peschard (DSDEN 53)

Philippe Houdou (USEP 53)

Coordonnées du comité départemental de basket 53:

jerome.nicolaizeau@basketmayenne.com

07-86-68-92-19

jean-francois.guilleux@basketmayenne.com

06-08-27-80-72